

2012年度映像身体学専攻修士論文概要

(2013年3月修了者)

修了制作 身体であることの追求

小松杏里

これまでダンスにおいて、自分の身体がどうあるべきかを問い続けてきた。身体の特異性を追い求め、身体を蝕む社会からの洗脳や、自己の蓄積さえも排除すべきものとして身体感覚、動きを追究してきたが、それは幻想であると考えに至った。身体の特異性それら全てをもって私の身体なのである。結局は自分自身の身体そのものを否定しながら、身体をあらゆる方向へ追い込んでいた。自分の身体以外の要素、外部環境やそれらに影響され自己に蓄積されたもの、それらを動きの特異性源とすることが、身体そのものの動きから遠ざけるのだと考え、呼吸によって動くことを、最終的に踊るための手段とした。呼吸こそが自分の身体に由来する、身体の特異性エネルギーそのものであり、そこから生じる動きは身体の特異性源から生まれるものであると考えた。しかし実践してみれば、呼吸は動きを発生させるのではなく、ただ動きに合わせて呼吸が行われるのみで、動きの特異性源はやはり自己の中に存在していた。身体とはそのようにたった一つの動力によって動くことのできる特異性なものではなく、その源とは想像を絶するほどの複雑で混沌としたものであり、自分が何によって動いているのかを完璧に把握することなど到底不可能である。ただ、分らないものであるがゆえに探究を放棄

するのではなく、たとえそれが決して理解の及ばぬものであったとしても、自己の感覚をもって受け止め、検証を重ねながら少しずつでもそれを明らかにすることをしなければならない。

この研究制作において、自分の身体をもう一度捉え直すことと、それを踏まえたうえで自分の身体がどうあるべきか、その方向性を見直すことをまず行った。私の身体は生まれ持った性質、生きてきた中で身体に染み付いていった蓄積、自己からくる身体への影響、それらによって今のように存在している。何も出来ない、不均等で歪んだ愚鈍な身体であるが、ダンスを続ける中でその事実が気付き、身体の特異性、動かし方を少しずつ身に付けた身体。しかしそれはダンスのような動きを身に付けただけの身体でしかないとも言える。この身体に即した動きでなければ、それは中身の伴わない表面的なものに留まってしまう。この身体でもって動くことをしなければならない。つまり、この身体にあるものを通して動きの生成を行うこと。また、身体の特異性、環境が身体へ与えるものを受け取り、それを動きを生み出す条件として加え、その場における自分自身の身体というものの存在を獲得すること。それが、私が求める身体の特異性である。身体の特異性

追求した結果として、私は今回の作品を提示する。

この場においての動きの生成を試みる中で、それがどのように環境と関わり、また自分の身体からどのようなエネルギー・衝動によって表出するのかを観察した。環境からくるそれらの感覚は持続的であり、また身体の動きもそれに伴い流動的となる。問題は、自分自身がそれらの感覚に対してどのように反応し、どのように、どのような動きを生成するか、である。感覚に対する確かな動きを探すあまり、動きがまるで生じない状況に陥る。まるでうまい言葉が見つからず言葉に詰まるような感覚。これに対し、はじめからすべての確と思える動きを生み出そうとするのではなく、ある動きの流れの中で徐々に動きを掴み取っていくという手段へ至った。動き続けながら身体を観察する中で、次第にそれらの動きには既に外部環境によって生じた部分があることを自覚する。更にそれが詳細にどの動きであるのかを動きの連続の中で見極めることを試みる。ここで出す答えに何が正しいかということではなく、自分の身体感覚をもって判断を下すことをする。その感じ取った動きに対して意識的になり、その感覚に更に集中することによって、確かな動きを探っていく。キャンパス内にある池を

取り囲む枠の上を移動しながらそこで動きの生成の試行錯誤を繰り返し、最終的には外灯の立つ芝生の広場にてより開けた感覚によって踊ることをする。その場における身体感覚によって動くことを、作品の中で終始追求し続けた。途中、作品として意図していたように、身体の動きが発展しない事態が生じた。自分の身体を客観視する自己が無理にでも踊ることをする方向へ身体を誘導しようとした。この瞬間、私は意図される作品の在り方を優先するか、この発表の中で自分があるべき身体の状態を優先するか思考し、結果作品としての在り方を放棄した。この場において、現在の身体を観察しながら感覚と動きを受け取るまま、反応するまま、欲するままにすることを選んだ。動きを偽ることを拒否した結果、こうすることしか私には残らなかった。この発表において私が考えていることが見る側にも伝わるようにすることは不可能なことではなかったが、少なくとも発表を終えて自分が感じた限りそれは達成されなかった。ただ、この研究で目的とした身体であることは固く求め続けた。この身体性はある時点で完全に得るものではなく、追い求め続けることによってようやく垣間みることの出来る不確かなものであると、この度の研究制作を経て考える。

瞬間表象を巡る議論から見るモーションキャプチャ 橋本昌幸

モーションキャプチャの技術史・発明史については、近年の技術報告により簡潔にまとめられている。しかし、これらの研究が扱う範囲は、コンピューターによる画像

処理が本格的に可能になる 1970 年代後半から現在までと非常に短い。

そこで本論文では、映画登場以前の瞬間表象にモーションキャプチャへの発展の萌

芽を見出すことにより、モーションキャプチャを新たな方法で映像技術史に接続することを試みた。またその接続により得られる視点から、モーションキャプチャの持つ特性について再考した。

モーションキャプチャの始祖として瞬間表象に眼を向ける理由は、その仕組みがモーションキャプチャに類似した「幾何学的クロノフォトグラフィ」という装置を発明したフランスの生理学者エティエンヌ＝ジュール・マレーが写真による生物の運動解析の研究を行っていたからである。

まず瞬間表象の登場により現れて来た議論を概観することにより、瞬間あるいは運動というものがどのように捉えられてきたかを概観した。特に、エドワード・マイブリッジによる馬のギャロップの連続写真を巡り行われてきた議論を谷川渥「馬のエクリチュール」(『形象と時間』第9章)に寄り添って議論の整理を行った。当時の人々の意見を大きく分けると、一方に、運動の真実を絵画などの芸術表現に見る立場、もう一方に写真のもたらす客観性に真実を見る立場に分けられる。谷川は、さらにベルクソンの言葉を用いて、この二項対立を瞬間についての概念の差異、そして古代科学と近代科学の差異であると分析する。こうした分析を踏まえるとマレーの残した等間隔に撮影された諸瞬間の姿勢が一枚の写真上で重なりあう「クロノフォトグラフ」そしてその影響を受けていた未来派の画家たちによる作品は「近代の時間」を示す最たるものであると言える。

次に、このように対立する立場の併置、接近の可能性を示す研究として山田憲政に

よる運動学的な解析方法で、メルロー＝ポンティが使った「持続」という言葉を説明しようとする試みを取り上げた。この中で山田は連続写真とトルク分析といったあくまで科学的な方法で得られた結果から、ある任意の瞬間の姿勢はその姿勢に至る前後の原因を内包している、という結論を導く。

続く章では、松浦寿輝『表象と倒錯』におけるマレーへの考察およびマレーの名著『運動』の読解を軸に、映画史においては「傍流の一挿話」となっていたマレーが本当に目指そうとしていたのはシネマトグラフのような興行的発明ではなく、完璧に正確で客観的な記録であったと考察した。

このような徹底的な科学者としての態度から現れたマレーの業績を現代のモーションキャプチャ技術の記録的機能および表象的機能と比較することで本稿の目的であるモーションキャプチャの歴史への再接続を行った。記録的機能では、マレー自身も三次元的記録を求めたことから、表象的機能においてはマレーの「幾何学的クロノフォトグラフィ」やロトスコープ、モーションキャプチャの共通点として、被写体の表層が映らないが故に、その表象が可能になるという特徴からアプローチが可能であった。

本稿ではモーションキャプチャのルーツを瞬間表象まで遡り、瞬間表象の技術によって為されたことの延長線上にモーションキャプチャの特徴を見出した。ここで為されて来た考察によって、瞬間や表象と技術の間に新たな関係性を結ぶ可能性を多少なりとも見る事が出来たのではないかと考えられる。

ダンスあるいは沈黙の叫び ― ダンスを書くことの可能性をめぐる考察

三上もも子

プロローグ ― 新たなダンス体験

自らが踊ることとは別の次元でダンスを表現してみたい。それはある体験がきっかけとなっている。毎年出演していた公演を初めて観客として見たとき、記憶の深奥に、身体に強く訴えかける何かがあること。劇場に居合わせた誰もが、同じ時間、同じ空間で、同じ出来事を等しく共有しているのではないことに気がついた。ダンスと自分とを切り離し、一步後退することによって、「その何か」を初めて自覚的に捉えることができたのである。これがダンスを書くという行為に興味を持った経緯であり、書きながら思考するプロセスは、私にとって論文である以前にそのまま実践のテキストでもあるのだ。

1 | モノローグ ― ダンス／言葉

「ダンスを書く」とはいったいどのような行為だろう。舞踊史、ダンス用語や身体技法に関する解説書、作品批評など、ダンスを視覚芸術として客観的に記述するような、従来のスタイルで書くこととそれは必ずしもイコールではないと思われる。ダンスと言葉が同じ価値を持ち、深く関わるためにはいかにあるべきか。ダンスも言葉も一般的な意味合いとしての理解と手を切らなければならないと考えて、双方の在り方を再考することから出発する。「ポストドラ

マ」^[1]と呼ばれる物語不在のダンスが登場し、問い直されるダンスの特異性とは、譲原晶子の言葉を借りれば、「身体以外には何も使わない」「とりわけ動く理由もないのに、自ら動き出す理由を作り出して動いている」^[2]ということである。ダンスの肝心な質感のようなものは、情報伝達や意思疎通といった意味されるものの側面を重視した日常的言語よりも、むしろリズム、響き、強度といった意味するものの側面を重視した詩的言語によってなら、言葉に対するあらゆる疑念を払拭して書くこともできるのか。「ダンスから言葉へ」あるいは逆に「言葉からダンスへ」と双方向の往還が可能となると、ようやくダンスを書くそのスタートラインに立つことができるだろう。ダンスも言葉も閉ざされたモノローグではなく、開かれたダイアログでなければならない。

2 | ダイアログ

― エドゥアル・ロック×リルケ

「沈黙の叫び」というキーワードを手がかりにして、コレオグラファーのエドゥアル・ロック（Édouard Lock, 1954-）と作家で詩人のライナー・マリア・リルケ（Rainer Maria Rilke, 1875-1926）の対話を試みる。「叫び」は言葉よりも身体寄りで動的な様相を帯びる。「沈黙」は一般的にダンスが

[1] ハンス＝ティース・レーマン（谷川道子；新野守広（他）訳）（2002）『ポストドラマ演劇』同学社

[2] 譲原晶子（2007）『踊る身体のディスクール』春秋社、231-232 頁

舞台上では言葉を用いずに表現することを意味し、なおかつダンスと言葉のあいだの語り得ぬものを非現前であるままに現前させる。20世紀以降の新しいダンスをめぐる動向は、「バレエではないダンス」を模索することとほぼ同義であったのに対して、ロックは、ポアントの導入をきっかけに新たな文脈のもとバレエのテクニックを積極的に取り入れ、自身のダンスに結びつけてきた。それはバレエというメジャーな言語のある種の変形として、観客に呼びかける「しるし」の役割を果たす。「僕はまずここで見ることから学んでゆくつもりだ…」[3]。受苦ともいえる凝視を通じて外部の世界を受け入れるリルケの態度は、まさにこの一文に集約されているといっている。『ドゥイノの悲歌』において、繰り返し使用される「呼び」という言葉も、まったく同一のものとしてではない。どのような呼びも応答を求める呼びであり得ると結論づけるものの、相手を汲み尽くすこともなければ、逆に相手に汲み尽くされることもないというコミュニケーションの不可能性を詩人は嘆いている。ロックとリルケが呼応するのは、自分の目の前にある言語によって、その戦術を練りながら、感受したものを形象へと結びつける力仕事においては積極的態度に貫かれている、という点である。

3 | モノローグからダイアローグへ

——ダンスと言葉の未来像

自分のなかでの対話を繰り返すといういまのやり方では、ダンスと言葉の関係性を自ら切断してしまうことにもなりかねない。

い、ダンスと言葉が実際にやりとりされる創作の現場へと意識が向かう。ダンスとダンサーが切り離せない関係にあること、メソッドに基づく身体性の強いダンスに関しては日常的な訓練を欠かすことができないということを考えると、作品を創作するにあたって、ダンスに対してダンサーとドラマトゥルクの二人で取り組むことが望ましい。ダンサーはダンスそれ自体に、ドラマトゥルクはその意味に責任を負う。ダンスのドラマトゥルクは言葉のレベルではもちろん、ダンサーとの身体レベルでのやりとりが求められる。しかしその能力を十分に発揮するためには、現場におけるそれぞれの職位と職分について明確にしておく必要がある。それは新しいコミュニケーションの形であり、これからのダンス集団が進むべき一つの方向性を示しているだろう。

エピソード

——ダンスを通じた他者との交流

自分とは異なる独自の存在である他者と深く関係し理解することは、さらなる深みへと誘う。私が書いたものは、あくまでもダンスを書くことの可能性についての考察に留まる。しかし、ダンスと言葉が対等な関係であるとき、生産的で、創造的で、かつ批評的であり得るということ。ダンスというモチーフの背後で展開していたのが、コミュニケーションをめぐる問題であったということ。この二つを発見できたことは、大きな収穫であった。そしてそれらは途方もなく広がりを持った世界へと通じているに違いない。

[3] ライナー・マリア・リルケ（大山定一訳）（1953）『マルテの手記』（新潮文庫）新潮社，10頁

ビクトル・エリセの映画における直接的な時間のイメージ —— 映画の時間に関する特異な性質についての考察 三宅隆司

「映画は、まったく独自の仕方で現実を反映することができる。つまり、事物の映像と動きを捉えるばかりか、その持続——時間——をも捉え得るのです」。これは、ビクトル・エリセが『マルメロの陽光』公開の際に語った言葉であり、映画が時間との間に持つ特異な性質を語るものであるだろう。つまり、時間の直接的なイメージを捉え得るという、ただ映画のみがもつ創造的本性を、エリセはここで語っているのではないだろうか。

エリセはまた、次のような言葉も残している。「一般にすべての文学やすばらしい芸術は、時間の推移を捉えることができるものです。しかし、唯一映画だけが、あたかも容器であるかのように時間を含む能力を秘めているのです」。ここで対比されているのは、絵画や音楽などといった芸術一般あるいは文学と、映画である。そして、そこで大きく対比されているのは、身体による知覚に基づく芸術、文学の本性と、カメラによって捉えられたイメージによって生み出される、その知覚に基づくことのない映画の本性であるだろう。アンリ・ベルクソンは『物質と記憶』において、生成を事物＝個体として捉える、身体による知覚のもつ自然的傾向を指摘していた。つまり、身体による知覚には、絶え間ない変化としての時間を、たとえば時計の目盛りのような非連続的な事物＝個体に置き換える傾向が存在するという。では、カメラによって制作され、身体による知覚の自然

的傾向を入り込ませることのない映画は、まさにその事物＝個体化の向こう側へと跳躍し、時間の直接的なイメージを捉えるだろう。エリセがここで芸術一般との対比の中で語っている、時間について映画のもつ特異な性質とはまさにそのことではないか。映画は、身体による知覚のもつ避けがたい傾向を跳躍し、時間の直接的把握を実現する。まさにそのことにこそ、映画の重要な創造的本性の一つがある。そしてまた、まさにエリセの映画こそが、そうした映画の創造性を実現させた優れた映画作品であるというのでなければならない。本論文が試みるのは、そうしたエリセの映画における直接的な時間のイメージについての考察である。

ジル・ドゥルーズが、『シネマ』において映画に見いだしていた創造性もまた、それが時間の直接的現前を示す「時間イメージ」を捉え得るものであることにあった。また、まさに本性的に、映画にはそのような直接的な時間のイメージを捉える力が存在していたということ、『シネマ』が映画について指摘することはそのことである。『シネマ』は、そうした映画における直接的な時間のイメージについての精細な思考であり、それはまた、そのイメージの諸様相、諸性質についての分類を行なっている。本論文は、エリセの映画における直接的な時間のイメージを考察するとき、その『シネマ』における「時間イメージ」についての思考、分類を通じて行なう。そしてその作

業を通じて、エリセの映画における直接的な時間のイメージについての考察を具体的なかつ厳密に行ない、そこで示されているものの本質を究めることを試みる。そして、さらにその過程を深めることで、エリセの映画が『シネマ』における「時間イメージ」についての考察に対して問いを投げかける点、あるいはエリセの映画こそが示す、映画における直接的な時間のイメージについての思考が深めてゆくべき点を見出すこと、この地点に至ることが本論文の目指す頂である。

『ミツバチのささやき』における直接的な時間のイメージには、優れて直接的な〈生〉の存在の顕現があるだろう。その決定的瞬間こそが、川のほとりにおける、アナと映画『フランケンシュタイン』の怪物との出会いなのだ。『エル・スール』の抱く奇妙な矛盾点は、まさにそれが直接的な時間のイメージを捉えていることを証している。そして、この映画における「霊力」の存在は、まさにその直接的現前を引き起こすだろう。『マルメロの陽光』における、ロベスがマルメロの絵画を制作している庭のもつ空間的特質性は、この映画の最後に限りない豊かさに満たされた、充溢としての時間の直接的なイメージを明らかにする。ロベスが描くことを求めていた〈光〉をこの映画が捉えるとき、実現されていることとはまさにそうした事態なのだ。本論文は、主に以上の点において、エリセの三本の長編映画における直接的な時間のイメージの把握を見いだす。そしてさらに、その作業の先で見いだされる、エリセの映画こそが示

している、映画における直接的な時間のイメージの事態を追究する。

『シネマ』が「時間イメージ」の本質的特徴として指摘するのは、それが出現させる「間隙」（「非合理的切断」）の存在によってである。しかし、殊に本論文が『マルメロの陽光』において見いだすのは、そのように『シネマ』において指摘される、映画における直接的な時間のイメージの抱く様相、性質とは異なるものなのではないだろうか。つまり、『マルメロの陽光』にあるのは、限りない豊かさに満たされた、充溢としての時間の直接的なイメージであって、その顕現は、『シネマ』によって考察されているような、「間隙」の出現に拠る「時間イメージ」の事態とは異なる様相を示しているように思われる。そこにはある瞬間における現在を在らしめる、現存する過去の存在の直接的な現前があり、そうした〈現在という瞬間の真実〉を捉えている瞬間があるだろう。エリセの映画、殊に『マルメロの陽光』において実現されている、そのような直接的な時間のイメージの事態には、映画における時間のイメージについて思考する者によって、より深められてゆくべき領域の提示があるのではないだろうか。あるいは、『シネマ』における考察をさらに超えて、映画における時間のイメージについての思考をより究めさせる方向の指針がそこにはあるのではないだろうか。エリセの映画が「あたかも容器であるかのように時間を含む」とき、それが示していることとは、そうした映画における潜在性である。

修了制作 ダンス作品[slur]

伊藤麻希

映像身体学専攻博士前期課程修了にあたり、修了制作ダンス作品 [slur] と作品の副論文として修了制作ダンス作品 [slur] 副論文を併せて提出する。

ダンス作品 [slur] は、立教大学新座キャンパス 6 号館のロフト 1 教室において上演されるものであり、演出・振付・出演をこの修了制作を提出する伊藤麻希本人が行う作品である。ダンス作品 [slur] の内容、また概要を以下に記す。

[slur]

1st Mov.: walking

〈ダンサーはどこから踊り始めるのか。ダンスとダンスでない動きの違いは何か。〉

2nd Mov.: chair

〈頭で指示するよりも早く身体が反応し、全身が予測不可な動きを生み出していくこと。〉

3rd Mov.: movement

〈ダンスは無駄な動きである。美しい無駄な動きについて。〉

「slur」とは、音楽の楽譜に示されている、連続する音符をなめらかに演奏することを指示する弧線の記号、スラーのことであり、この作品は3つのシーンによって構成されている。これはクラシック音楽に見られる多楽章構成の楽曲を参考とする時間の構成である。3つのシーンは、それぞれにおいて異なる主題を持つものであるが、それらのシーンが連続して上演されるとき、一つの大きな作品として、各シーンはある“つ

ながり”を持つ。つながりは観客の想像力に起因するものであると同時に、その想像力を支えるものとして、作品の上演者が作品全体を一つのまとまりとして捉える意識を持つことによってこの作品の表現は完成する。

そのために、この作品において意識されるべき重要なことが二つある。一つ目は、作品を構成するダンスは、動き（振付）における意味や恣意的なものを出来る限り排除し、身体それ自体の時間を持つということ意識すること。二つ目は、一つ目の身体の在り方を踏まえたうえで、作品を体験する観客自身の中に生まれる時間（物語）を肯定するということである。まさにそのときダンスは作品が作り出す時間へと観客をいざなうきっかけを与えるものである。

制作作品と併せて提出される修了制作ダンス作品 [slur] 副論文には、制作された作品の表現内容について詳しく書かれるとともに、言葉によってダンスを示すということに関する思考、また芸術作品と対峙する人間の感覚における思考、作品として一つの形を持つ以前の、提出者本人が思考する自身に固有のダンスについて考えが述べられている。

言葉とダンスの関係は、非常に難しいものである。特に作品を制作するという場面において、互いにとって良好な関係を保ちつつ表現内容を鮮明にしていくということは提出者自身にとっての大きな課題の一つであり、ときに言葉の意味するものがダン

スの創造性を拘束しかねないという危機感を拭い去ることができない。このことについて、ダンサーの自伝を読むことが一つのダンスとしての言葉の在り方を見出すきっかけを与えるものであったこと、そこから、他の芸術作品の表現するものを読み取るというよりも「感覚する」ことの重要性を認識する。

ダンス独自の表現を追求する中で、言葉のみならず、音楽、映像など様々な芸術作品から受け取ることのできる「感覚」というものは、提出者が作品を制作するにあたり最も重要視することである。作品と対峙

する鑑賞者は、自身の身体内において作品から引き出された感覚を味わうべきであり、そのとき鑑賞者に必要なのは言うまでもなく鑑賞者自身の身体なのである。

そのように作品が鑑賞されるべきであると考えると同時に、そのような体験を自身のダンス作品においてどのように実現することができるだろうか。ダンスはまず何よりも身体とその動きの美しさによるものである。また提出者が思考するダンスとは、自然としての身体を実現し、そのときダンスはある一つの風景となる、ということである。

暴力とその顔——映像身体の視点からの再考 程謙

本論文の目的

本論文の第1の目的は、「映像身体」の視点を示すことにある。ここで言う「映像身体」の視点とは、もちろん「映像」の問題を「身体」の場で分析・解決する実践的な視点だけではなく、「映像」が「身体」に結びつく潜在的な思考回路の形成を図る視点も重要視されるべきなのである。そのため、そうした回路がどのような手続きでつながって発振できるのかを、問わなくてはならなくなる。そこには、アンリ・ベルクソンとジル・ドゥルーズの哲学が重要な参照先とされるはずである。

本論文では、暴力と映像イメージのかかわりをテーマとしているが、その「映像イメージ」を未定義のまま使ってはいけない。本稿の第2の目的は、映像の表示平面であるスクリーンからデジタルイメージとアナログイメージの分類をさらに確かめること

によって、とりわけデジタルイメージにおける暴力性の問題を明らかにすることにある。その際に、デジタルイメージの本質をめぐるイメージの生成の問題については、「映像身体」の視点が有効なものになるだろう。

しかし、それにしても映像の表象や物語の側面から、映像イメージと連動する暴力に対する考察は、イメージそのものにおける暴力性の議論だけでは完結しない。本稿の第3の目的は、いくつかの映画作品を実例として、映画のなかにすでに定式化された暴力描写をあらためて「映像身体」の視点から捉え、そして物語でも現実でも「他者」とともにある「多様な暴力のあいだで」見られる異常な決断を理解してみることにある。こうしたなかで、暴力と映像イメージとの闘いを生き抜くための方向性を提示することが求められてくる。

本論文の構成

本論文は、以下の5つの章により構成されている。

第一章では、どこに課題があるのか、およびどのような問題を明らかにしたいのかを示されている。問題の所在と研究の目的を明確にすることで、暴力という既存の問題にいまの新しい映像環境においてどういう変化が起きているのかについても述べていく。その変化に精確に接近するために、新しいアプローチを用いなければならない。したがって「映像身体」の視点が提案される可能性を指摘する。

第二章では、まず、「映像身体」の全体像と射程について概観的に述べる。そしてベルクソンとドゥルーズの哲学から重要なヒントを見つけることで、「映像」と「身体」との接合による潜在的な思考回路を形成するための筋道を提示したい。

第三章では、デジタルイメージにおける暴力性を考察する。そこでまず、映像を全面的に把握するために、「映像をどう問うべきか」の問題から出発して、映像をアナログ／デジタルのアプローチで精査していく。そして視覚芸術における人体比例理論を整理することで、「デジタル的な傾向」をもつ映像装置のスクリーンの構造について検討を行うことにする。さらに、デジタルスク

リーン上においてイメージの生成とコードがいかなる関係にあるのかという問題を、ソシユールの言語論からいくつかの概念を導入することによって解き明かす。最後に、第二章で提示される「映像身体」の視点からデジタルイメージにおける暴力性を発見し、映像イメージと連動する暴力に対して新しい認識の明確化を図る。

続く第四章で、映画のなかに現れる暴力の表象とそれを見る観客の身体経験のかわりを確認し、とりわけ映像イメージとしての過激な暴力描写をどのように知覚するか、という部分を「映像身体」の視点から再考してみたい。このような検討が進行するなかで、映画監督ミハエル・ハネケの作品で起こった暴力事件は、身体から離脱した暴力のイメージを解明するための明確な対照となる。その対照は、「多様な暴力のあいだで」生きている「生」の領土を奪還する方法を提示することができる。さらに、「可傷性」という概念より見られた「他者」に触れながら、暴力とその顔が絡み合う迷路の出口を探していく。

上述してきた各章での議論をまとめ、第五章で本研究を通して何が明らかになったのかという部分について論じる。また、本稿からしめされる今後の課題についても指摘する。

ノイズとその創造性——響き、感覚、強度 根本裕道

目的と論旨

本論文の主要なテーマは「ノイズ」であり、ノイズとの関連で音の知覚や感覚という問題を扱っている。映像身体学という研

究分野の論文として、本論文は身体の側から音に関する問いを立てている。そのため音楽を扱う場合であっても音楽理論や作品分析といったアプローチの仕方ではなく、

身体に関わる知覚や感覚の問題系の中で論じられている。「聴取」という身体行為が主な考察の対象であり、いかにしてノイズという聴覚的特性が聴取に作用しているかを明らかにすることを第一の目的としている。知覚と感覚、音と振動、そしてそこに関与する境界や領土。音と身体の間わりは知覚や感覚という領域と連動し、聴取という問題が単に音を聞くという意味以上の問題を抱えていることを明らかにしようと努めている。そしてノイズが主要な論点であるのだから、音は常にノイズと共に語られる。音楽／ノイズという境界、ノイズの音あるいは音のノイズ、そして音＝ノイズという地平に至るまで、ノイズは多様な位相において分析される。そして身体が関わっている以上、知覚的ノイズや感覚的ノイズ、身体におけるノイズなど、ノイズは身体の側からも考察される。「聴取におけるノイズは何か」という問いは出発点としては適切な問いであるが、論が進むにつれて「ノイズがいかに聴取を拡張し、形成するか」という問いへと変奏されていく。音が研究されるのは、多くの場合「音楽」か「騒音」においてであったが、本論文では「身体」において音を研究し、ノイズという問いを身体の特異点で思考している。

第一章 | 響きとノイズ

第一章で扱われるノイズは、「音」という次元で考察が展開される。音の現象や聴取においてノイズがどのようなものとして定義され、音との関連においてノイズが何であるかを論じている。音楽におけるノイズ、例えばそれは非楽音であったり、日常的な音環境におけるノイズ、例えばそれは

騒音や雑音であったり、ここでは音や響きとしての「ノイズ」を考察している。身体の側から問いを立てているため、聴取という身体行為を微細に点検し、「聴くこと」と「聞くこと」の差異も明瞭化して論じている。聴取における聴覚的特性としてのノイズの考察が第一章の主題である。ノイズの定義は機械や都市との関連でいくつかの位相を示している。都市の音環境の中でノイズがどのような価値づけをされているかを示し、機械化や工業化と関連したノイズの特性の出現を論じている。その問題系の中で〈雑音の芸術〉を宣言したルイジ・ルッソロの思考と音楽的实践を本論文なりの切り口から考察し、〈ノイズの音楽化〉がどのようなことなのかも提示している。

第二章 | 身体とノイズ

第二章は身体とノイズの間わりを中心に論じている。身体にとってのノイズとは何であるかを考察している。知覚と感覚の差異を論じることも主要な論点であり、知覚にとってのノイズと感覚にとってのノイズをそれぞれ考察することで、この差異を明確にした。身体と音が連動している場面では、音の知覚以前にある振動の感受という感覚的次元を描くことを試みた。身体と音が内的に連動している以上、身体と強度の感じ取りを論じる必要があった。そのため音の知覚の問題を論じた後、ドゥルーズの「強度」概念を考察し、それを展開することでノイズと強度の間わりを音の問題として展開している。第二章では聴取における強度がどのような経験に相当しているかを描くことが主題となっている。身体と強度の関係や、感覚と強度の考察に多くを費やしている。

第三章 | ノイズの創造性

第三章はこれまでに議論を進めてきた聴取における強度を、生成プロセスという問題系と接続させながらノイズの創造性について考察している。ノイズを創造的なものとして語り、強度的な身体を経験を描くためにも生成プロセスという問題を扱う必要があった。第一章では音を聞くことを扱い、第二章では知覚や感覚を論じたのであるが、音の知覚でも音楽の鑑賞でもなく、聴取という行為が創造的なものとなり、創造的に音と関わる〈創造的聴取〉という経験を提示することを第三章とそれに続く結論の主

作家、ガス・ヴァン・サントのマイナー性 林之齡

映画は20世紀に生まれ、急速な発展と変化を遂げ、それと並行して映画研究アプローチにもさまざまな変動があった。1950年代にフランスにおける映画運動「ヌーヴェルヴァーグ」において、映画監督の自立した作家性が強調され、「作家主義」の概念が確立された。近年、従来の「作家主義」が批評され、「作家」という観念を社会に繋げる重要性が強調されている。すなわち、「作家」は社会的な影響を与えられるため、特異性を持つようになった。「作家主義」によって作られた作品における社会性は、表現形式が区別されるマイノリティ作家からもっとも見られるため、映画作家の作家性を見極めながらも、そのなかに潜むマイナー意識も見ておかなければならない。しかし、これまでの「作家性」に関する議論は、作家／作品におけるマイナー意識についての見方が曖昧であった。

題とした。新たな経験が出現する場面ではノイズは決定的な役割を担っており、生成プロセスの中でのノイズの活用は変数を増大させ、更なる生成へと接続するための行為産出のためのきっかけである。そのため強度の感じ取りから立ち上がる身体や、ノイズから産出される〈創造的聴取〉を描くためのノイズの創造的肯定性を論じている。響きや強度との関連で論じてきたノイズは、ノイズの創造性を語ることで、ノイズを何か二項対立の否定項としてではなく、差異を産出する特異性として表現することが可能となる。

映画における「作家性」を作家個人が用いる方法の「一貫性」、「統一性」とする見方は、一般的なものである。けれども、こうした「一貫性」、「統一性」が少しも目指されておらず、しかもそこに強い「作家性」の働きのがあるとき、その「作家性」は多くの場合「マイナー性」の主題と関連している。このような場合は、その監督の「マイノリティ作家としての作家性」、あるいは「作家におけるマイナー性」として考えておかなければならないと述べられている (Janet Staiger, "Authorship Studies and Gus Van Sant," 2004)。したがって、「作家性」を見極めるために、作家／作品に潜む「マイナー性」について、改めて語ることが必要となったのである。

そこで、本論文は、ガス・ヴァン・サントの映画作品を分析することを通して、彼の作品で見られる特異性を検討し、「ガス・

ヴァン・サント」という映画監督としての作家性を考察することによって、彼のマイナー性を再定義することを目的とする。作品の分析方法としては、ガス・ヴァン・サントの作品全体のスタイルや特徴を概略的に分析し、さらに『エレファント』と『パラノイドパーク』に注目して映画スタイルについて詳しい考察を再び行う。

第一章では、先行研究をまとめている。ここでは、(1) これまで「作家主義」はどのようなプロセスで受容されてきたのか、(2) 「作家」と「マイノリティ／マイナー意識」はどのような関係性を持つのか、(3) 「作家」はどのような手段や技法を使い、「マイノリティ／マイナー意識」を作品中に表象しているのかに焦点を当てて論じる。

第二章では、ガス・ヴァン・サントという映画監督をめぐる、ガス・ヴァン・サントの作家性の定着を分析する。ここでは、まず、ガス・ヴァン・サントのキャリアをめぐるこれまで彼が作った作品を全般的に考察し、そして彼の作品に使われているマイノリティの題材と彼の映画スタイルの特徴を概略的に分析しつつ彼の作家性を探りだす。

第三章では、ガス・ヴァン・サントの作家性がいかに作品中で生かされてきたのかを改めて分析する。ここでは、ガス・ヴァン・サントが「映画作家」として形成された2000年代という重要な実験映画時期の2本の作品『エレファント』と『パラノイドパーク』を中心に、作品の表象技法にかかわるスタイルから、作家としてのマイナー性、作品に使われているマイノリティの題材に着目し、ガス・ヴァン・サントの作家性、そしてそれにおけるマイナー性につい

て考察する。

最後に、本論文で考察した結果および基本的な見解を結論として述べていく。

本論文において、「ガス・ヴァン・サント」という映画監督としての作家性が見え、また、彼の作家性には、マイナー性も潜んでいることが確認できた。ガス・ヴァン・サントは娯楽映画も実験映画も作っているため、彼のテキストには明確な「統一性」や「一貫性」が見出しにくい。しかし、彼は自分の作家性をあらわすためには、自分の関心がある問題に回帰し、彼のテキストに潜む「マイノリティ」にかかわるテーマが彼の「作家性」をあらわすことによって、重要な役割を果たすと考えた。そして『エレファント』と『パラノイドパーク』の表象スタイルの分析において、象徴的な類似性と共通性の存在が明らかになった。したがって、ガス・ヴァン・サントの作品は「マイノリティ」という主題によって、「ガス・ヴァン・サント」としての作家性を見せ、さらに、さまざまな映画技法を通じて「ガス・ヴァン・サント」という個人色彩の強いスタイルを確立させていることも以上の検証によってわかった。

こうした表象的な分析とテキスト的な分析において、ガス・ヴァン・サントは映画作家としての立場を確立し、「ガス・ヴァン・サント」という映画作家の作家性からは言わば方法としてのマイナー性が導き出される。すなわち、テキストに潜む「マイノリティ」主題と、表象的な作家スタイルという両方の確立によって、ガス・ヴァン・サントの作家性におけるマイナー性がもたらされていることも導き出された。

日本的なリミテッド・アニメーションを蔑視する傾向への反論 ——テレビアニメーション『氷菓』の作画表現の分析から 小川杏奈

本論文の目的はアニメーションの作画を分析することにより、リミテッド・アニメーションの技法が動的なイメージを表現し得るものと主張することである。従来のアニメーション研究において、フル・アニメーションとリミテッド・アニメーションの区別を対立させる傾向がある。このような対立的な見方はフル・アニメーションをリミテッド・アニメーションに対して優位なものと位置づけてきた。なぜならば膨大な動画枚数によって作られるフル・アニメーションこそアニメーションの真骨頂であり、少ない動画枚数で作られるリミテッド・アニメーションは静止画に近いものでアニメーションとしては不完全であると、運動対静止という考え方が結び付けられてきたからである。しかしこのような考え方からはリミテッド・アニメーションを動きのイメージとして論じることを不自由にすると問題が生じる。序論では、本論文と共通する問題設定を行っている先行研究としてトーマス・ラマールの論文「フル・リミテッドアニメーション」を参照し問題を明確化する。そしてフル／リミテッドの対立を前提としてアニメーションの技法について論じている従来の研究を挙げて、やはりリミテッド・アニメーション蔑視により多くの作品が否定されてしまう状況に言及する。よってこの対立からはなれて、技法をどのように用いているかに注目して論じることからリミテッド・アニメーションの技法を肯定することを提案する。

まずリミテッド・アニメーションとは何かということから議論を進める。元々は1940年代のアメリカでUPAが芸術的意図をもって生み出した技法であった。しかし後に省コストの可能性が注目されてテレビアニメーションの制作に用いられ、少ない動画枚数でアニメーションを成立させるという側面が強調されることとなった。日本においても虫プロダクションがテレビアニメーションである『鉄腕アトム』制作のため動画枚数を極限まで削っていく技法として注目した。こうして現在の日本で一般的に「リミテッド・アニメーション」と捉えられる技法が発展していく。

そもそもフル／リミテッドの対立は、東映動画の作品と虫プロダクション以降の作品を対立させることと重ねられてきた。東映動画はアニメーションの伝統に則った2コマ撮りの作品を制作し、動きでアニメーションの表現を行うことを重視した。東映動画は現在の日本のアニメーション製作システムにも影響を残しており、1960年代前後に長編作品を作っていた頃はまぎれもなく日本の商業用アニメーションを主導するスタジオだった。このスタジオ出身で権威的な立場になっている宮崎駿や大塚康生らが殊更当時の虫プロダクションやテレビアニメーションの作品を批判し、彼らが志向した動きを重視する作品に対してグラフィックデザインを重視する作品であると対立させた。こうした権威ある東映動画出身者による批判がフル／リミテッドを対立させる

傾向の火種になっている。

しかし動画枚数の違いは映像のなめらかさに影響する、知覚上の問題である。そうしたなめらかさの違いはキャラクターのポーズや演技などの適した表現によって活かすことができる。少ない動画枚数で表現されようと、優れた動きを描き得る。動画枚数の多さで優劣を決めるようなことは不毛であり、重要なのはどのような表現方法を用いているかということである。なめらかになるフル・アニメーションか、キビキビさせるリミテッド・アニメーションか、ということは作品に適した選択をすればよいのである。少ない動画枚数による動きの特性を活かした演技を描く表現も多様化され、リミテッド・アニメーションの技法をただ省コストの技法と見なすことはできなくなっている。それは静止画に近いものではなく、動きを表現するものとして見なすべきだ。

本論文ではテレビアニメーション『氷菓』の作画を、キャラクターの動きに注目して分析する。グラフィックデザインを重視する傾向が強く前後のカット間の連続性を必ずしも守らなくてよいリミテッド・アニメーションの技法で作られていながらも、この作品はアクションつなぎやキャラクターの位置関係や動作の作画によってカット間の連続性を維持する傾向が強い。アニメーション

ンにおいてこうした傾向は無視することのできない、特徴的なものとする。そこでこの作品の作画を分析し、キャラクターの立ち位置や動作が行為の方向性を決定づけることによりカット間の連続性を維持することで、静止画の様相に留まらず明らかに動きの表現を実現していると指摘する。リミテッド・アニメーションの技法が用いられていようとも、その省コスト性に依拠し過ぎて演出意図に関わらず無神経に乱用しているわけではなく、キャラクターの動きを描くため慎重に考慮して用いられている。やはり、動画枚数の多さではなく、どのように技法を用いて表現しているかということがアニメーションの動きを決定するのである。

もはやリミテッド・アニメーションの技法は手数を減らすためだけに用いる技法ではない。確かに動きは制限されて静止した画を用いて表現する技法だが、動的なイメージを表現する可能性をもっている。そして動きの演技の付け方によってそれが実現される。よってフル／リミテッドを対立させて、リミテッド・アニメーションを動きが欠如したものとして蔑視する考えは棄てるべきだと主張する。この対立をもとにアニメーションの動きを捉えるのではなく、どのような技法を用いて動きを表現しているかと考えることを提案したい。